

Guía didáctica

Descubre el gimnasio
Proyecto Ludos

Educación Física
Educación Primaria
Ministerio de Educación y Ciencia

Índice

1.- Presentación.....	3
2.- Objetivos didácticos.....	3
3.- Contenidos (conceptos, procedimientos y actitudes).....	3
4.- Contexto de integración curricular.....	3
Requisitos previos (objetivos y contenidos).....	3
Relaciones con otras áreas.....	4
5.- Materiales mínimos necesarios.....	5
Hardware:.....	5
Software.....	5
6.- Descripción de las interacciones.....	6
6.0.- Bienvenida.....	6
6.1.- Ordenando acciones.....	7
6.2.- Cada objeto en su cajón.....	8
6.3.- Tapando huecos.....	9
6.4.- De puntillas por el gimnasio.....	10
6.5.- Lluvia de globos.....	11
6.6.- El arte del punto.....	12
6.7.- La ruta del queso.....	13
6.8.- Libro de invitados.....	14
7.- Evaluación.....	14
7.1.- Criterios de evaluación.....	14
7.2.- Instrumentos de evaluación.....	14
Ficha de Autoevaluación.....	15
Ficha de recogida de información.....	16

1.- Presentación.

- Título: "Descubre el gimnasio"
- URL: <http://ares.cnice.mecd.es/edufisica/a/07/index.html>
- Ciclo: Primero de Educación Primaria
- Propósito general: Con ella se intentará que el alumnado desarrolle el **pensamiento estratégico** y realice diferentes actividades, adaptadas para el Primer Ciclo de Educación Primaria, en las que tendrá que **cumplir una serie de reglas o normas** para su correcto desarrollo.
- Justificación: Las interacciones presentadas en este guión para el área de Educación Física del Primer Ciclo de la Educación Primaria se encuadran en los Bloques de Contenidos I. El cuerpo y la salud, II. Movimiento y salud y III. Los juegos. En el apartado "Contexto de integración curricular" se explica más detalladamente la relación con cada uno de los contenidos..

2.- Objetivos didácticos.

- Ser capaz de ordenar secuencias de acciones.
- Cumplir normas y reglas con el fin de ejecutar correctamente tareas propuestas.
- Desarrollar estrategias mentales para resolver problemas
- Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TIC.
- Colaborar en el adecuado desarrollo para la comprensión de mensajes.
- Colaborar en el adecuado desarrollo del aprendizaje de la lectura y escritura.

3.- Contenidos (conceptos, procedimientos y actitudes).

- Afirmación de la lateralidad.
- Conceptos topológicos.
- Orden y secuencia lógica.
- Apreciación y orientación Espacio-Temporal.

4.- Contexto de integración curricular.

Requisitos previos (objetivos y contenidos)

Este objeto de aprendizaje servirá, principalmente, para intentar alcanzar el objetivo general 9 del área de Educación Física:

"Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área".

Tendrá su mayor utilidad cuando se trabajen:

En el Bloque II. Movimiento y salud los siguientes Contenidos:

- 1. Formas y posibilidades del movimiento. (Utilidad parcial, en las actividades se manifiestan las diferentes habilidades motri-

ces básicas: desplazamientos, saltos y giros; transportes y conducciones y lanzamientos y recepciones. Y de algún modo podrá interiorizarlas e identificarlas cuando las ve y realiza las actividades).

- 2. Control y dominio del movimiento. (Igual que en el anterior).
- 3. Destreza en el manejo de objetos y en la manipulación de instrumentos habituales en la vida cotidiana y en las actividades de aprendizaje escolar. (Totalmente, ya que hay que considerar al ordenador personal como un instrumento habitual en la vida cotidiana y como una herramienta para su aprendizaje).
- 4. Desarrollo y control de la motricidad fina y la coordinación a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación. (La actividad en sí misma es el propio contenido).
- 7. Valoración del esfuerzo para lograr una mayor autonomía y autoestima.
- 12. Adopción de hábitos de higiene corporal y postural. (Se trabajará siempre que se haga tomar conciencia de la correcta postura al estar sentados, espalda recta y pegada al respaldo; el ordenador personal que se use cumpla con las normas sobre seguridad e higiene en lo referente a su pantalla y el mobiliario esté adecuado al alumnado al que va destinada la actividad).

En el Bloque I. El cuerpo y la salud, los siguientes:

- 2. Afirmación de la lateralidad corporal. (Es evidente ya que estará usando su mano predominante y trabajará con los conceptos izquierda y derecha que le ayudarán a mejor identificarlos en situaciones de la vida real).
- 3. Las posibilidades corporales: sensoriales. (Estará trabajando de manera muy intensa la vista y el tacto y al tener sonido las actividades el oído).
- 4. Apreciación de dimensiones espaciales y temporales. (Aunque el espacio es reducido, con algunas actividades estará trabajando los diferentes tamaños de rutas a seguir y adquirirá conciencia de por cuál tardará más o menos).
- 7. Orientación en el espacio y en el tiempo. (Algunas actividades está basada en los conceptos de orientación espacio-temporal).

En el Bloque III. Los juegos, los siguientes:

- 1. Juego libre y juego organizado.
- 3. Actitud de colaboración, tolerancia, no discriminación y resolución de conflictos de forma pacífica en la realización de juegos.
- 4. Valoración del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre.

Relaciones con otras áreas.

Aunque está diseñado para el área de Educación Física, debido al carácter globalizador de la Etapa, y más aún del Primer Ciclo de la misma, su uso puede ser perfectamente válido para ayudar a cumplir los objetivos de otras áreas como Lengua, Matemáticas o Educación Artística y puede ser también de aplicación con el alumnado con necesidades educativas especiales.

5.- Materiales mínimos necesarios.

Hardware:

- **Requisitos mínimos:** Pentium 200 o similar, 64 Mb de RAM, monitor color 16 bits 800x600 píxeles y conexión a Internet RTB 56 Kbs.
- **Requisitos recomendados:** Pentium II, 128 Mb, monitor color 16 bits 1024x768 y conexión a Internet ADSL.

Software

Los requisitos mínimos serán: sistema operativo Windows 9x o superior (preferiblemente Windows XP) o alguna distribución Linux y navegador Internet Explorer o Netscape, 5.0 o superior, o cualquier otro con soporte HTML 4.0.

6.- Descripción de las interacciones.

6.0.- Bienvenida



- Título:
Bienvenida.
- Objetivos didácticos:
Despertar el interés en acceder al resto de las interacciones.
- Actividad:
Presentación del Objeto de aprendizaje. Invitación a realizar las otras actividades.
- Feedback de la interacción:
Si se solicita ayuda se repite la presentación de la interacción.
- Evaluación:
Smiley verde al entrar.
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a comentará al principio de la sesión la importancia que tiene el mantener un clima adecuado de silencio y atención para poder desarrollar la actividad.

6.1.- Ordenando acciones



- Título:
Ordenando acciones
- Objetivos didácticos:
Identificar la secuencia correcta en diferentes acciones.
- Actividad:
Poner en orden los diferentes carteles que muestran acciones relacionadas con diferentes actividades físicas o deportivas. Aparecen cuatro secuencias diferentes, con cuatro carteles cada una, cada vez que se accede a la interacción.
- Feedback de la interacción:
Si se solicita ayuda se repite la presentación de la interacción.
Al intentar colocar un cartel en un lugar equivocado retorna a su posición de partida.
Sonido de acierto y error.
Mensaje de ánimo al terminar la interacción cualquiera que sea el resultado.
- Evaluación:
Número de aciertos e intentos y tiempo total empleado en la misma.
Smiley verde al realizar la actividad correctamente y amarillo al realizarla de manera incorrecta, no intentar realizarla o no terminarla.
- Sugerencias didácticas:
En el caso de que alguna de las acciones no sea conocida por el alumno habría que explicarle de qué se trata.

6.2.- Cada objeto en su cajón



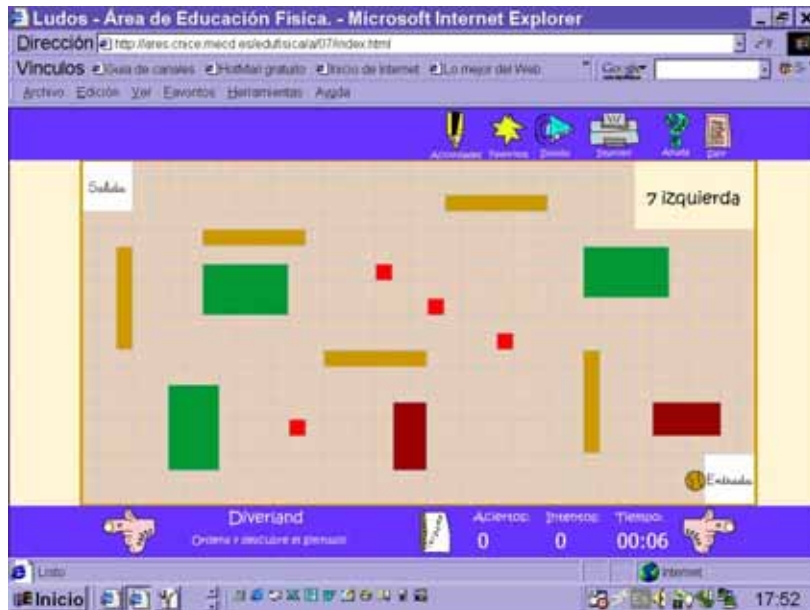
- Título:
Cada objeto en su cajón
- Objetivos didácticos:
 - Relacionar diferentes elementos por su forma y situarlos en el lugar correcto.
 - Estimular la rapidez en la toma de decisiones.
- Actividad:
Colocar dentro del cajón correspondiente los diferentes elementos relacionados con la actividad física o deportiva que van apareciendo.
- Feedback de la interacción:
Si se solicita ayuda se repite la presentación de la interacción.
Diferentes sonidos para el acierto y el error.
Mensaje de ánimo al terminar la interacción cualquiera que sea el resultado.
- Evaluación.
Número de aciertos e intentos y tiempo total empleado en la misma.
Smiley verde al realizar la actividad correctamente; amarillo al no intentar realizarla o realizar bien 8 o 9 bien, rojo en el resto de los casos.
- Sugerencias didácticas:
Es conveniente empezar por el nivel más bajo si el alumnado que realiza la interacción no utiliza con soltura el ratón.

6.3.- Tapando huecos



- Título:
Tapando huecos
- Objetivos didácticos:
 - Reconocer diferentes series de objetos.
 - Completar series.
- Actividad:
Se muestra una serie incompleta, de objetos de uso común en el área. El alumno ha de recoger los distintos elementos y colocarlos correctamente.
- Feedback de la interacción:
Si se solicita ayuda se repite la presentación de la interacción.
Diferentes sonidos para el acierto y el error.
Mensaje de ánimo al terminar la interacción cualquiera que sea el resultado.
- Evaluación:
Número de aciertos e intentos y tiempo total empleado en la misma.
Smiley verde al realizar la actividad correctamente y amarillo al realizarla de manera incorrecta o no intentar realizarla.

6.4.- De puntillas por el gimnasio



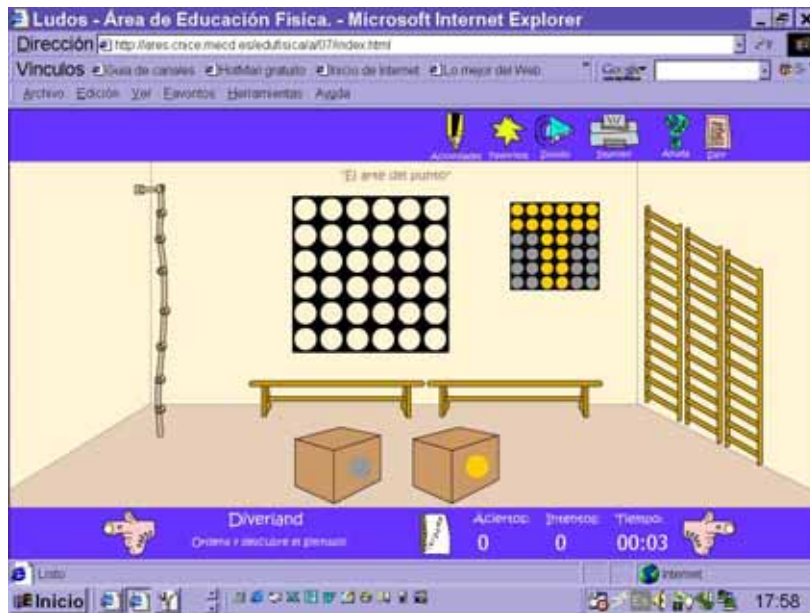
- Título:
De puntillas por el gimnasio.
- Objetivos didácticos:
 - Identificar los diferentes desplazamientos propuestos.
 - Realizar cambios de dirección en el plano.
 - Afianzar los conceptos arriba/abajo e izquierda/derecha.
- Actividad:
Realizar los movimientos que se proponen para llegar a un punto determinado sin tocar los diferentes objetos que se encuentra a su paso.
- Feedback de la interacción:
Si se solicita ayuda se repite la presentación de la interacción.
Si no es correcto el movimiento no se desplaza.
Diferentes sonidos para el acierto y el error.
Mensaje de ánimo al terminar la interacción cualquiera que sea el resultado.
- Evaluación.
Número de aciertos e intentos y tiempo total empleado en la misma.
Smiley verde al realizar la actividad correctamente y amarillo al realizarla de manera incorrecta o no intentar realizarla.

6.5.- Lluvia de globos



- Título:
Lluvia de globos
- Objetivos didácticos:
Relacionar los objetos con su color.
- Actividad:
Introducir los globos que caen en el cajón correspondiente a su color, siempre hay que introducir cinco. Para hacerlo hay que utilizar las flechas de movimiento de cursor.
- Feedback de la interacción.
Si se solicita ayuda se repite la presentación de la interacción. Diferentes sonidos para el acierto y el error. Mensaje de ánimo al terminar la interacción cualquiera que sea el resultado.
- Evaluación.
Número de aciertos e intentos y tiempo total empleado en la misma. Smiley verde al realizar bien 5 de 5 intentos o de 6, amarillo al realizar entre 7 y 12 intentos de manera incorrecta o no intentar realizarla y rojo al realizar más de 12 intentos.
- Sugerencias didácticas:
Hay que mover los cajones con las teclas del cursor (←/→), cada pulsación avanza una posición.

6.6.- El arte del punto



- Título:
El arte del punto
- Objetivos didácticos:
 - Identificar diferentes formas.
 - Reproducir fielmente las formas mostradas.
- Actividad:
Reproducir diferentes figuras con fichas de colores que se colocarán en una plantilla. Las fichas se encuentran en un cajón que las identifica por su color.
- Feedback de la interacción.
Si se solicita ayuda se repite la presentación de la interacción.
Diferentes sonidos para el acierto y el error.
Mensaje de ánimo al terminar la interacción cualquiera que sea el resultado.
- Evaluación.
Número de aciertos e intentos y tiempo total empleado en la misma.
Smiley verde al realizar bien con 35 o 36 intentos la figura, amarillo al realizarla de manera incorrecta o no intentar realizarla.

6.7.- La ruta del queso



- Título:
La ruta del queso
- Objetivos didácticos:
 - Identificar diferentes formas.
 - Estimular la capacidad de decisión.
 - Escoger la mejor opción, adaptándose a las dificultades encontradas.
- Actividad:
Realizar una ruta en el plano con diferentes formas para alcanzar un objetivo.
- Feedback de la interacción.
Si se solicita ayuda se repite la presentación de la interacción.
Diferentes sonidos para el acierto y el error.
Mensaje de ánimo al terminar la interacción cualquiera que sea el resultado.
- Evaluación.
Número de aciertos e intentos y tiempo total empleado en la misma.
Smiley verde al terminarla correctamente y amarillo al realizarla de manera incorrecta o no intentar realizarla.

6.8.- Libro de invitados



- Título:
Libro de invitados
- Objetivos didácticos:
 - Informar de la realización de la actividad.
 - Obtener un recuerdo con los datos de la realización de la actividad.
- Actividad:
Firmar en el libro de invitados y llevarse el recuerdo de la realización de la actividad.
- Feedback de la interacción:
Si se solicita ayuda se repite la presentación de la interacción.
- Evaluación:
Se recoge el número de actividades realizadas.
- Sugerencias didácticas:
Servirá como elemento en el que quedará constancia escrita del desarrollo de la actividad.

7.- Evaluación.

7.1.- Criterios de evaluación.

- Intentar realizar las interacciones y resultados obtenidos en cada una de ellas.

7.2.- Instrumentos de evaluación.

- Informe final en el que se recoge el número de aciertos e intentos en cada interacción y el tiempo empleado en ella.

Ficha de Autoevaluación.

Ludos: Descubre el gimnasio.

Alumno/a:

Fecha:

Nº	Título de la actividad	Resultado obtenido			Aciertos	Intentos	Tiempo invertido
		☺ Bien	☹ Suficiente	☹ Necesito Mejorar			
0	Bienvenida						
1	Ordenando acciones						
2	Cada objeto en su cajón						
3	Tapando huecos						
4	De puntillas por el gimnasio						
5	Lluvia de globos						
6	El arte del punto						
7	La ruta del queso						
8	Libro de invitados						

Ficha de recogida de información.

Ludos: Descubre el gimnasio.

Grupo:

Fecha:

Nº	Alumno/a	Bienvenida	Ordenando acciones	Cada objeto en su cajón	Tapando huecos	De puntillas por el gimnasio	Lluvia de globos	El arte del punto	La ruta del queso	Libro de invitados
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										